

СТРАСТИ ПО ЗАВА, ФОРУМ ХАКЕРОВ В ЛАС-ВЕГАСЕ, ОНЛАЙНОВЫЕ ВРП, НЕДОРОГИЕ СИРУЙНЫЕ ПРИНТЕРЫ

# HARD & SOFT

СЕМЬДЕСЯТЫЙ НАУЧНО-ФАКУЛЬТАТИВНЫЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЖУРНАЛ

АВГУСТ 1999

НА  
КАРНАВАЛЕ  
ГРАФИКИ  
И ЗВУКА

ИГРАЛЬНЫЕ  
3D-КАРТЫ

ЛУЧШИЙ ДРУГ  
МУЗЫКАНТА

МР3 И ЕГО  
КОНКУРЕНТЫ

МАШИННОЕ  
ОТДЕЛЕНИЕ  
«ЭРМИТАЖА»

ИЗБАВЛЕНИЕ  
ОТ CYRIX

КРАСКИ  
и ШИЗАРИЧУМЕРЫ



4 603 954-000029

ПОДПИСКА ПРОДОЛЖАЕТСЯ. НАШИ ИНДЕКСЫ: HARD & SOFT — 73340, HARD & SOFT+CD — 26947



## «Бриллиантовое ожерелье» для S3

Наметившаяся в прошлом году тенденция к укрупнению слияния на рынке аппаратуры для 3D-графики (см. табл.) вновь проявилась в начале лета, когда фирма S3 приобрела компанию Diamond Multimedia Systems. Образовавшийся альянс вполне способен составить конкуренцию паре 3dfx/STB Systems, с декабря 1998 г. выступающей единым фронтом, и другим признанным «китам» 3D-индустрии. Однако еще более интересным в свете случившегося представляется тот факт, что сама S3 незадолго до заключения соглашения с Diamond едва ли не была куплена... фирмой 3dfx. Чуть специалистов, впрочем, скептически относятся к возможности такого развития событий, даже несмотря на то, что информация о переговорах 3dfx и S3 просочилась в прессу со ссылкой на источники, близкие к штаб-квартирам обеих сторон, участвовавших в процессе. Согласно этим источникам, S3 не устроили финансовые условия, предложенные 3dfx, и она граziюла играть свою игру.

Сумма сделки между S3 и Diamond оценивается обозревателями примерно в 180 млн. дол. исходя из текущей стоимости акций S3. Руководство этой фирмы, кстати, уже объявило о том, что S3 намерена продолжить инвестиционные операции, используя акционерный капитал в 600 млн. дол., полученный в результате продажи акций своих производственных предприятий тайваньской компании United Microelectronics Corporation (UMC). Так что, вполне вероятно, нам следует ждать новых интересных сделок, варианты которых, кстати, не ограничиваются поглощением одних фирм другими. И пример тому — недавнее соглашение ATI Technologies и MIPS Technologies, согласно которому последняя предоставила канадской компании, контролирующей, по некоторым сценариям, свыше 40% американского рынка графических аппаратных продуктов для ПК, право на использование архитектуры MIPS. Комментируя это событие, экс-президент ATI Адриан Хартог (Adrian Hartog) довольно тушио объяснил, что использование архитектуры MIPS поможет его фирме в освоении новых рынков. Что это за «новые рынки» для ATI, которую оканчивают контракты со всеми десятью ведущими поставщиками настольных ПК и 8 из 10 крупнейших производителей ноутбуков, стало известно чуть позже, когда компания объявила о совместной с Microsoft разработке спецификации Set-top-Wonder II. Фактически это руководство по дизайну и компоновке ТВ-приставок под управлением Windows CE, работающих с сервисами типа WebTV. Нетрудно догадаться, какая роль в этом проекте отведена ATI. В спецификации включены 3D-процессор Rage XL и чип-комплекс для ввода/вывода видео Rage Theater, и, судя по всему, канадскую компанию это вполне устраивает.

### Наиболее значительные слияния

в индустрии аппаратной 3D-графики в 1997—1999 гг.

Покупатель	Приобретение	Дата объединения	Сумма сделки (млн. дол.)
Intel	Chips and Technologies	Июль 1997 г.	240
Micron Technology	Rendition	Июнь 1998 г.	95
ATI Technologies	Chromatic Research	Октябрь 1998 г.	71
3dfx	STB Systems	Декабрь 1998 г.	141
S3	Diamond Multimedia Systems	Июнь 1999 г.	180



Первый в мире чип DDR SDRAM (Double Data Rate Synchronous Dynamic Random Access Memory) емкостью 1 Гбит разработан компанией Samsung Electronics. По словам представителей фирмы, устройство работает на частоте 350 МГц и изготовлено по 0,13-микронной CMOS-технологии.



- Какое место отдыха выбрать?
- Какие достопримечательности интересующей вас страны посетить?
- Как избежать трудностей, которые могут возникнуть при оформлении визы и на таможне?
- Какой курорт посетить?
- Какой отель выбрать?
- Куда обратиться за помощью в экстренных ситуациях?
- Где можно отведать блюда национальной кухни?
- Какие туристические фирмы помогут организовать поездку?

На эти и многие другие вопросы Вам ответят

## ТУРИСТИЧЕСКИЙ АТЛАС МИРА '99

КИРИЛЛ И МЕФОДИЙ

Заказ и бесплатная доставка по Москве  
(095)904-1066, 904-0272.

Условия заказа дисков почтой — на сайте  
[WWW.KM.RU](http://WWW.KM.RU).

Приобретайте диски компании «Кирилл и Мефодий» в компьютерных салонах R-STYLE, «Связной», «Мегасеть», «БигБен-DIM», «Линк», «Бородино Трейдинг», «Компьютер», «Пират», «Онлайн», «СИБЭЛ», «Линк-Информ», фирмы «Москва ЦДК Гарбузова», «Нетко», «Силичи», «ВИД», «Учебник» («Сурбейка»), «Фестиваль» («Люкс»).

Полную информацию о продуктах компаний «Кирилл и Мефодий» и NMG вы можете найти на [WWW.KM.RU](http://WWW.KM.RU).



## Сюрпризы сезона отпусков: струйные принтеры для экономных...

Практически одновременно на российском рынке появились два новых струйных принтера Hewlett-Packard и Lexmark стоимостью ниже 100 долл. В то время как в США и Европе этот сектор рынка развивается уже более полутора лет, в нашей стране долгое время предложения в данном ценовом диапазоне, как правило, ограничивались устаревшими моделями, жизненный цикл которых близился к завершению.

По состоянию на конец июня единственным (среди недавно представленных моделей) струйным принтером, прибывшим из России по цене до 100 долл., согласно данным информационного агентства «Мобилайн», был Canon BJC-1000 (300 точек на дюйм при цветной печати, 720x360 — при монохромной, скорость печати соответственно

HP Deskjet 610C

до 4 стр./мин. для одноцветного текста и до 0,8 — для цветной графики). В начале июня к нему присоединились HP DeskJet 610C и Color Jetprinter Z11 фирмы Lexmark, пришедший на смену популярной модели Color Jetprinter 1100.

Первый из них имеет максимальное разрешение 600x600 точек на дюйм и печатает со скоростью до 5 стр./мин. У Color Jetprinter Z11 те же характеристики — 1200x1200 точек на дюйм и 4 стр./мин. В HP DeskJet 610C реализована технология улучшения разрешения PhotoREt и присутствует возможность установки специального фотокар-

триджа, а в нормальном режиме работы в устройстве одновременно используются два картриджа — цветной и черный. В новом принтере Lexmark применяется механизм исключения замигания при подаче бумаги Auto-Feed (ранее он использовался в более дорогих моделях), для перехода от цветной печати к черной требуется замена картриджа (естественно, можно печатать черным цветом и с помощью цветного картриджа). Объем чернильной капли у HP DeskJet 610C и Color Jetprinter Z11 равен соответственно 95 и 16 (!) микролитров. (Для сравнения: минимальная в индустрии величина этого показателя принадлежит Epson Stylus Color 900 и равна 3 микролитрам. — Прим. ред.) Ориентировочная розничная цена принтеров 99 и 96 долл. соответственно. Картриджи для HP DeskJet 610C (всего их 4 типов, включая фотокартридж) стоят от 20 до 34 долл., для Color Jetprinter Z11 (2) — от 30 до 35 долл.

На других новых моделях струйных принтеров (не входящих в ценовой диапазон ниже 100 долл.) специалисты выделяют HP Deskjet 810C (максимум — 600 точек на дюйм, до 7 стр./мин., встроенная возможность печати с фотографическим качеством, ориентировано 200 долл.) и Xerox DocuPrint C15 (1200 точек на дюйм, до 10 стр./мин., около 280 долл. на европейском рынке). Первый из них уже продается в России. Что касается второго, то, как нам сказали в представительстве Хьюзекс, с вероятностью 90% принтер DocuPrint C15 так и не попадет на отечественном рынке.

## ...и недорогой USB-сканер

Из новинок в области планшетных сканеров, появившихся в первой половине лета на отечественном рынке, наше внимание привлекла модель ScanExpress 1200 USB фирмы Mustek. Это однопроходный планшетный сканер с интерфейсом USB, имеющий оптимальное разрешение 600x1200 точек на дюйм.

В устройстве реализована технология программного улучшения разрешения путем интерполяции (до 19200 точек на дюйм) и дополнительного цветового насыщения цифровизированных изображений, благодаря которой глубина внутреннего представления цвета в сканере достигает 48 бит. Высокая глубина цвета у ScanExpress 1200 USB составляет 24 бит. И, конечно же немаловажным достоинством данного сканера Mustek является его стоимость — 95 долл. (рекомендованная розничная цена на российском рынке). Нельзя сказать, чтобы по своим характеристикам он сильно выделялся на фоне других моделей, недавно появившихся в нашей стране и предложенных по цене до 100 долл. (О некоторых из них мы писали в предыдущих номерах нашего журнала. — Прим. ред.) Но в то же время этот USB-сканер имеет вполне приличные возможности и к тому же он сразу же после попадания на российский рынок попал в указанную ценовую категорию. Что, собственно говоря, и обусловило наш интерес к нему.



Сканер Mustek ScanExpress 1200 USB

Подразделение Hardware Group фирмы Microsoft представило три новые модели клавиатур — Natural Keyboard Pro (ориентировочная розничная цена на американском рынке — 75 долл.), Internet Keyboard Pro (55 долл.) и Internet Keyboard (30 долл.). Первая выполнена в эргономичном дизайне и имеет 2 USB-порта и специальные клавиши для быстрого доступа к мультимедиа- и Интернет-функциям компьютера. Internet Keyboard Pro по своим возможностям во многом повторяет Natural Keyboard Pro, но при этом выполнена в традиционном дизайне, так же как и более простая модель Internet Keyboard, не имеющая портов USB. Обе эти клавиатуры должны появиться на рынке в октябре, а Natural Keyboard Pro — в следующем году.

P.S. Незадолго перед подписанием этого номера журнала к печати стало известно о начале поставок нового сканера ScanExpress 1200CQ. Показаны характеристики аналогичной модели ScanExpress 1200 USB, но использует новый тип сканирующего элемента — CIS (Contact Image Sensor) — и стоит уже — 69 долл.

В конце лета корпорация Microsoft планирует выпустить первую 7.0 мультимедийной технологии DirectX. По словам представителей Microsoft, в ней не заявлено радикальных архитектурных изменений, но увеличена производительность и улучшены механизмы взаимодействия с графическими акселераторами, микшерами 3D-звука и другими компонентами ПК.

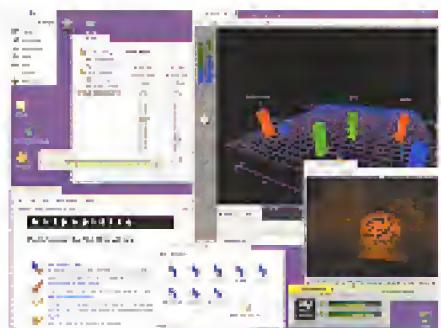


Color Jetprinter Z11

## Соперничать с Linux тоже непросто

Новая версия операционной системы BeOS вышла в конце июня. Представляем ее. Стартов Be, как и предполагали многие аналитики, сделал основной упор на интеграции продуктов с мультимедиа- и Интернет-технологиями. «В условиях бума цифровой аудио- и видеозаписи настольным системам и устройствам, подключаемым к Интернету, становятся все более необходимыми средства одновременной обработки множественных потоков цифровой медийной информации. Новая версия BeOS облегчает такие средства», — подчеркнул старший вице-президент и главный директор по маркетингу фирмы Be Рой Грайхем (Roy Grahame).

В BeOS 4.5 включена поддержка основных мультимедийных форматов. Для этих форматов, средство работы с которыми отсутствует в системе, предусмотрена возможность скачивания plug-in-дополнений. Кроме того, в состав BeOS 4.5 входит Media Kit (средства синхронизации и управления потоками мультимедийных данных в режиме реального времени), Web-браузер, клиентская программа для работы с электронной почтой, медиапроигрыватель, утилиты (в том числе программы ТВ-просмотра, переводчики и даже интегрированная среда разработки приложений с отладчиком на уровне языка Java). Для нормальной работы BeOS 4.5 на компьютерах Intel-совместимыми процессорами требуется 32 Мбайт RAM, 1 Мбайт на жестком диске и дисковод CD-ROM. Стоимость поздней версии через Интернет – около 70 дол.



28-30 октября

**БИСТРОВКО**

организаторы выставки  
АДМИНИСТРАЦИЯ  
правительства гра-  
дского округа КМУ/ГКДОДА  
правительства  
ПОЛОГОВОЙ ПРОМЫШЛЕННОСТИ  
ПАЛАТА  
государственного комитета  
"Краснодарэнерго-КПП"

**СИСТЕМЫ БЕЗОПАСНОСТИ**  
состав организаторов

— логотип

информация о выставке  
раздел "Список участников"

контакты, киберпрезентации

## Информационные технологии и компьютерная техника

**INFFormation**

## **средства связи теле~~ком~~муникации системы охраны и безопасности**

**Выставка**  
СБИЗ  
НПО МИ  
плоттер  
Фирма  
Фирма  
  
www.krasnokardex.ru  
**KRASNODAR КДС**  
**РФ**  
СБИЗ-Краснодар  
г. Краснодар  
ул. Чистяковых, 2



Большинство специалистов считают, что фирме Be за последнее время так и не удалось добиться сколь-нибудь значительных успехов на рынке операционных систем, следствием чего является смена стратегии продвижения BeOS. Они полагали занять место Unix, но эта идея оказалась несостоятельной. Теперь они пытаются представить BeOS как операционную систему, с которой может при-

«Безопасность и надежность» — основное слово в пресс-релизе «BeOS 4.5», опубликованном компанией Be Inc. В нём говорится о том, что BeOS 4.5 — это «одна из самых надежных и безопасных операционных систем». По мнению разработчиков, BeOS 4.5 имеет множество преимуществ перед другими ОС, включая высокую производительность, простоту использования и удобство настройки. Компания уверяет, что BeOS 4.5 подходит для любых задач, от простого просмотра фильмов до сложной научной работы.

На основной нижней для BeOS 4.5 и симметрие Be видят похоже не высокопроизводительный ПК, а деление Интернет-приставки с ограниченной функциональностью.

Здесь BeOS тоже придется столкнуться с ожесточенной конкуренцией, но, по всей видимости, руководство компании считает, что «застолбить» место в условиях патентованного рынка будет проще.

Как сообщают западные агентства со ссылкой на газету «Женъминь Жибао», китайское Министерство информационной промышленности, проходя тщательный анализ функций идентификации пользователя в Windows 98 и серийного процессора Pentium III, рекомендовало государственным учреждениям КНР по возможности воздерживаться от приобретения указанных продуктов и не использовать их в компьютерах, подключенных к Интернету. Китайским сборщикам ПК и госслужащим при покупке компьютеров предписывается также отключать функции серийного номера Pentium III. Обозреватели связывают эти действия Пекина с общим поколданием по взаимоподстановкам США и КНР, наступившим после того, как во время бомбардировок Югославии мишенью для ракетного обстрела стало китайское посольство в Белграде.

Как стало известно ряду информационных агентств, Римская католическая церковь в ближайшее время намеревается назначить Святого покровителя Интернета. В качестве кандидатов рассматриваются Святая Текла, Святой Петро Регаланьюдо и Святой Исидор Севильский.



Channels

СЕКРЕТЫ МУЛЬТИМЕДИА

Технологии умирают. Еще вчера все было просто и понятно. Но настает время «Ч», мы оказываемся перед новыми горизонтами — и снова нужно проглатывать тонны информации, чтобы не отстать от поезда. А если измерить возраст каждого из нас в этих самых точках «Ч», то окажется, что мы давно уже стали эдакими вечными терминаторами, забывшими, когда время сошло с тормозов. Правда, каждая новая точка, приближение к которой мы ощущаем по натяжению нитей Всемирной паутины и зловещему шелесту страниц компьютерных изданий, заставляет первы скиматься в комбик. А уставший мозг тихонько шепчет: «Трепещи, смертный! Время идет!»

Кто бы мог подумать еще год назад, что тихое болото звуковых компьютерных технологий тряхнет так, что вся живность мгновенно превратится в кошмарных мутантов. А ведь было все так просто и замечательно: вот вам ISA-звуковая карта, на ней стоит отдельный wave-table-синтезатор, FM-синтезатор, оцифровщик и MIDI-интерфейс. Кarta есть — компьютер «поет». Карты нет — не «поет». Хочешь «крутого» звука — плати полтысячи долларов. Хочешь музыку сочинять — ставь программу секвенсора. А что сегодня? Программные синтезаторы и семплеры, DirectX и VST-модули обработки, многоканальные аудио- и АДАП-интерфейсы, оцифровщики, цифровые порты на игровых картах, колонки со встроенными преобразователями и USB-концентраторами, суперсемплеры за 20 баксов... Только форматов драйверов звуковых карт есть уже три штуки под родимый Windows 95/98, да еще два формата появятся в ближайшее время (не говоря об NT и BeOS, на которые ставят все производители звуковой периферии и программ). Такое ощущение, что нас просто решили утопить в потоках информации. А оптимальный набор подходящего звукового устройства становится крайне сложным.

Что ж, нам ничего не остается, как заново учиться плавать. Давайте потихоньку начнем разбираться со всем этим музыкально-звуковым бесптиарением и его внутренними конфликтами.



# МУЗЫКАНТ: КОМПЬЮТЕР И

## Программные синтезаторы

Любой цифровой автономный синтезатор по сутиству представляет собой специализированный компьютер, у которого есть все элементы обычного РС: процессор, постоянная и оперативная память, средства ввода/вывода информации и т. д. Поэтому нет никаких принципиальных огра-

ничений для того, чтобы сделать хорошо звучащий программный синтезатор, который бы работал в реальном времени и использовал аналогичные элементы компьютера. И производители софта поняли это еще несколько лет назад, когда появились образцы таких программ.

Однако первые ласточки имели один существенный недостаток: они не работали в реальном времени или



# НОВОЕ ВРЕМЯ

Денис Дубровский

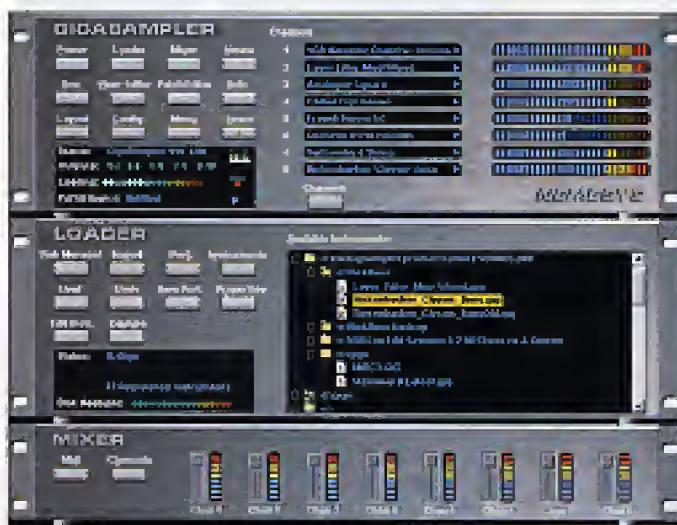
работали с очень большой задержкой. Дело все в том, что компьютерному процессору приходится выполнять существенно больше работ, чем синтезаторному DSP: обслуживать операционную систему, устройства ввода/вывода, приложения и т. д. Поэтому некоторое время программные синтезаторы рассматривались всеми лишь как забавные игрушки.

Первым серийным продуктом, который заслужил любовь и профессионалов, и любителей во всем мире, стал ReBirth RB338 фирмы Propellerheads ([www.propellerheads.se](http://www.propellerheads.se)) —

программа, имитирующая звучание раритетных устройств фирмы Roland: бас-синтезатора TB-303 и ритм-машинок TR-808 и TR-909 (в самой первой версии синтезировался звук только TR-808). Если вы хотя бы немножко знакомы с хаус и техномузикой, то должны хорошо представлять особое звучание барабанов и басов, которые производят эти устройства. А программа ReBirth очень близко подобралась к оригиналам по характеру звука. Так что совсем не случайностью выглядит факт, что за дистрибуцию RB338 взялась известнейшая

фирма Steinberg ([www.steinberg-de.com](http://www.steinberg-de.com)) — один из лидеров рынка звукового софта. Самое удивительное, что этот программный синтезатор работал под Windows 95 и реальном времени даже на Pentium 100, что было для того времени абсолютным рекордом.

А вслед за ReBirth RB-338 начался самый настоящий бум программных синтезаторов. Популярные издания для музыкантов типа Keyboard, Future Music или Music&Computers чуть ли не каждый месяц публиковали статьи с описаниями новинок. Сейчас, даже по самым скромным подсчетам, на рынке есть около 40 (!) таких программ (и это не учитывая приложения, входящие в комплект поставки звуковых карт). Похоже, что весь мир находится в ожидании времени, когда все необходимые для создания музыки устройства будут реализованы программно на базе компьютера, и не нужно будет никакого дополнительного «железа», кроме высококачест-



Gigasampler — лучшая музыкальная программа 1990 года

венных преобразователей и специализированных устройств ввода информации.

Существующие программные синтезаторы, как и автономные, можно условно разделить по принципу синтеза звука. Первая группа — это всевозможные имитаторы старых аналоговых синтезаторов и программные FM-синтезаторы (не путайте нормальные FM-синтезаторы с игрушками типа OPL 2 и OPL 3). Вторая группа — wave-table-синтезаторы, третья — синтезаторы, работающие по принципу

и требующие время на пересчет операций. Первые обычно имеют возможность управления с MIDI-клавиатуры.

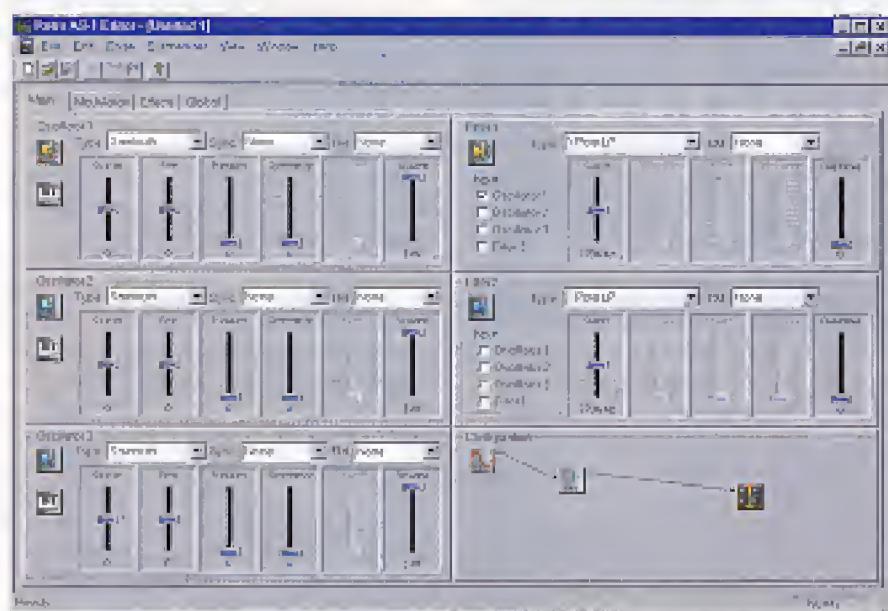
Качество звука, производимого такими программами, еще не всегда позволяет полноценно использовать их для серьезной музыкальной работы. Достаточно много программных синтезаторов пишется для мультимедиа приложений (в том числе и Microsoft Synthesizer, входящий в DirectX 6.1, а также многочисленные программы, входящие в комплект поставки разных звуковых карт). Однако помимо ReBirth RB36 есть и еще

физического моделирования, и четвертая — программные сэмплеры. Есть и программы, сочетающие в себе типы синтеза, а также всевозможные ритм-машины. Естественно, в каждой группе есть программы, которые позволяют работу как в реальном времени, так

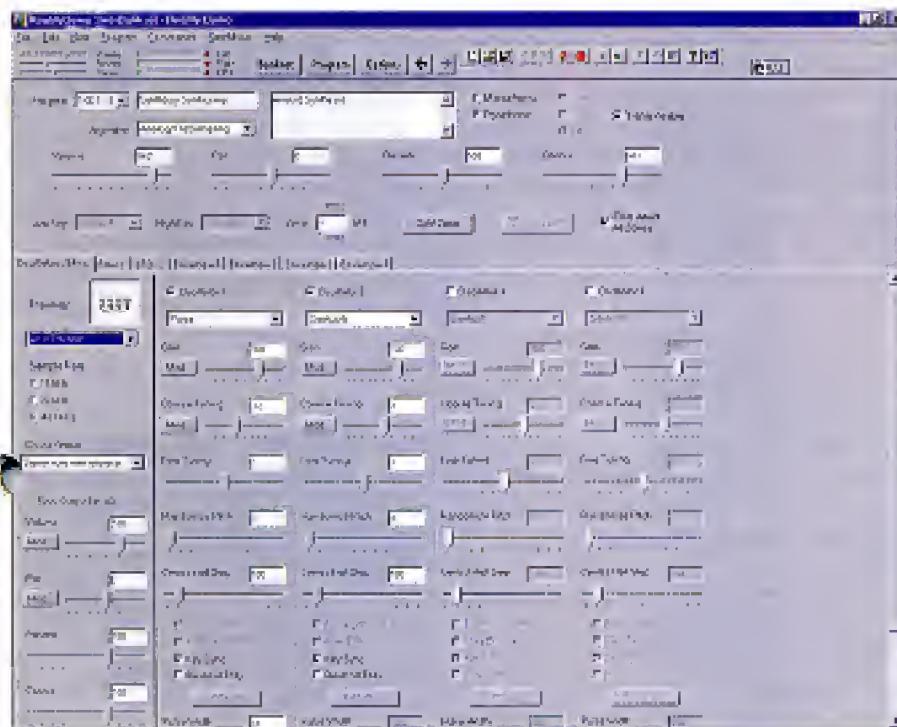
очень серьезные приложения, приводящие любителей в смятенный трепет, а профессионалов — в изрядное замешательство.

Во-первых, это самая нашумевшая музыкальная программа 1990 года — Gigasampler (GS) фирмы Nemesis ([www.nemesystech.com](http://www.nemesystech.com)). GS представляет собой программный сэмплер, который позволяет загружать до 1 Гбайт (.WAV) сэмплов. При этом он не требует большого объема оперативной памяти компьютера, так как в последней хранятся только ссылки на файлы, воспроизводящиеся непосредственно с жесткого диска. Кроме того, Gigasampler читает звуковые библиотеки формата Akai, а формат этот для профессиональных звуковых библиотек все равно что DOC для текстовых документов. Компакт-диски в этом формате насчитываются сотнями. Кроме этого, уже есть большое количество высококлассных библиотек в собственном формате GIG (информация об отечественных библиотекописателях на [www.mpedigest.ru](http://www.mpedigest.ru)).

В версии 1.5 и выше GS позволяет выводить партии, играемые с MIDI-клавиатуры или воспроизводимые секвенсером в WAV-файл, с которым впоследствии можно делать все что угодно: нарезать на компакт-диск, вставлять в программы многоканальной записи, обрабатывать различными эффектами и т. д. Есть в комплекте поставки и мощный патч-редактор, с его помощью достаточно просто создаются собственные мультилеевые звуки. Еще одна важная особенность: наличие работающих в реальном времени резонансных фильтров, делающих столь любимые всеми модными музыкантами частотные развертки. GS 1.52 работает не только с DirectX звуковыми картами, но и с популярными профессиональными многоканальными интерфейсами фирм Event ([www.event1.com](http://www.event1.com)) и Aardvark ([www.aardvark-pro.com](http://www.aardvark-pro.com)). При этом осуществляется вывод звука по 8 независимым каналам. Сейчас дошло уже до того, что профессиональные музыканты спешно продают свои автономные сэмплеры типа Akai, E-mu или Enspire, приобретают компьютеры, оснащенные такими интерфейсами, и ставят на них Gigasampler. Кстати, небольшой музыкальный фрагмент в формате MP3, записанный с помощью Gigasampler и профессиональных звуковых библиотек автором этой статьи, вы можете найти на



Синтезатор ReBirth RB36 может имитировать старые аналоговые синтезаторы



Reality — один из самых мощных программных синтезаторов

[www.compuLink.ru/mo/EQUIP/STUDIO/softsynth/gs/ga.htm](http://www.compuLink.ru/mo/EQUIP/STUDIO/softsynth/gs/ga.htm)

Еще один серьезный синтезатор выпустила фирма Native Instruments ([www.native-instruments.com](http://www.native-instruments.com)). Называется он Generator (текущая версия — 1.57). Это виртуальный модульный синтезатор, который представляет собой великолепный конструктор для создания самых замысловатых инструментов и эффектов — им поддерживаются практически все типы синтеза звука, которые можно смешивать и достигать совершенно фантастических результатов. В комплект поставки входит более 60 модулей (Instruments), каждый из которых может произвольно редактироваться. Среди них есть и имитаторы звучания старых аналоговых устройств типа Minimoog или SH-101, различные органы, перкуссионные модули, эффекты и многое другое. Естественно, можно создавать модули самостоятельно. Для этого в программе есть огромное количество креативных элементов — генераторов, фильтров, MIDI- и аудио- «коммутационных коробок», модулаторов, фейдеров и т. д. Вся эта «кухня» работает в реальном времени под управлением клавиатуры или сенсорса.

Следующий «крутой» представитель семейства программных синтезаторов — Reality фирмы Beer Systems ([\[ersystems.com\]\(http://www.beersystems.com\)\). Пользователи звуковых карт Sound Blaster должны его знать: до недавнего времени Reality работает только с продуктами Creative Labs. Однако начиная с версии 1.5 эта программа поддерживает любые DirectX совместимые карты, в том числе и профессиональные.](http://www.beer-</a></p>
</div>
<div data-bbox=)

Прелесть Reality заключается в сразнительной высокой полифонии (количество одновременно звучащих нот) и мультиэмбрейнности (количество одновременно звучащих инструментов). Поэтому параметрам с ним может соперничать только Gigasampler. Кроме этого, синтезатор имеет процессоры эффектов, которые работают в реальном времени (ЭЗ их не имеет). Но самое главное достоинство Reality — в доступности банков инструментов. Ведь он помимо своего «родного» формата SEE читает формат SF2 (Sound Font). Банки обоих форматов в большом количестве «водятся» в Интернете, чего нельзя сказать о библиотеках в формате GIG и Akai, с которыми работает Gigasampler. Конечно, последний обеспечивает лучшее качество звука, но и с Reality можно добиться хороших результатов.

И самая свежая новинка среди серьезных программ — Retro AS-1 фирмы BitHead ([www.bitheadz.com](http://www.bitheadz.com)). Этот мультиэмбрейненный синтезатор имитирует старые аналоговые аппараты и имеет

соответствующую структуру синтеза звука.

Разумеется, у новой технологи есть и недостатки. Например, программные синтезаторы полностью занимают звуковой порт звуковой карты. То есть пока невозможен параллельный вывод MIDI- и аудиопотоков через один физический выход. Поэтому приходится сначала записывать MIDI-дорожки, выводить их в WAV-файлы, а затем уже накладывать акустические инструменты. Многоканальные интерфейсы позволяют работать и с синтезаторами, и с «живыми» дорожками, однако они сравнительно дорого стоят (самая дешевая многоканальная карта — Dalsa фирмы Eviel — стоит сейчас около 300 долларов). Второй принципиальный недостаток — высокая ресурсоемкость. Однако на мощных компьютерах класса Pentium II и Pentium III особых проблем не возникает. Поэтому с переходом пользователей на новое поколение компьютеров обычные синтезаторы, которые устанавливаются сейчас на традиционные звуковые карты, станут просто не нужны — их полностью заменят синтезаторы программные (особенно в мультимедиа приложениях, где качество звука не так критично).

## Программная обработка звука с помощью технологии DirectX

Подключаемые модули, которые работают в среде базовых программ, известны уже давно. Очень многие производители программного обеспечения выпускают плагины для известных графических пакетов. Та же самая ситуация некоторое время назад была и на рынке звукового, и музыкального программного обеспечения: каждая фирма-производитель устанавливала свой собственный формат таких модулей, а сторонние компании писали в этом формате свои приложения. Например, есть большое количество plug-ins обработки звука, действующих в среде BMW Plus, Adobe Premier, TripleDAT или Cubase VST.

Однако несколько лет назад этим явлением заинтересовалась компания Microsoft, в результате чего в универсальную технологию ускорения работы мультимедийных приложений под названием Active Movie были



включены элементы, ускоряющие и сокращающие звуковые приложения. Через некоторое время технология поменяла свое название на DirectX и в таком виде существует и поныне.

В пакет DirectX входит утилита Direct Show, которой мы и обязаны стандартизацией подключаемых модулей обработки звука. С ее помощью программы, поддерживающие технологию DirectX, видят друг друга и могут «изменяться» обработкой. Например, встроенные ревербераторы, дилэй и эквалайзеры программы Cakewalk отлично видны из Sound Forge. Кроме этого, появление единого стандарта дало мощный толчок к созданию огромного количества плагинов формата DirectX независимыми производителями. Причем очень большое количество модулей было перенесено с платформы Pro Tools и Sound Designer, работающих на компьютерах Macintosh и считающихся индустриальным стандартом. Это привело к буквально революционному процессу преобразования бухгалтерского РС в мощную музыкальную рабочую станцию — ведь все ведущие базовые программы (Cakewalk, Cubase, Logic, Samplitude и др.) поддерживают технологию DirectX.

Подключаемых модулей этого формата наушники уже достаточно много, и буквально каждый месяц появляются новые разработки. Так что недостатка в инструментах обработки звука теперь нет. Помимо традиционных ревербераторов, дилеев, корусов и эквалайзеров, вы можете встретить программные эмуляторы практически всех физически существующих эффектов и приборов. Очень многие из них, кстати, происходят по качеству звучания автономные процессоры эффектов. Особенно в этом смысле выделяются модули таких фирм, как Waves, Ranege Technology и TC Works. Естественно, для нормальной работы модулей в реальном времени нужен компьютер Pentium II или Pentium III с большим объемом оперативной памяти.

## Наш ответ Чемберлену

Ну а как на всю эту софтверную революцию смотрят производители звуковых карт? Ведь с появлением шины USB самым оптимальным решением для мультимедийного компьютера становятся колонки, оснащенные ци-

фроизводителями преобразователями, подключенные к компьютеру через USB-порт. А для профессиональной музикальной рабочей станции требуется та же USB цифровой интерфейс формата SPDIF и MIDI-интерфейс, который «живет» на ту же шину. Все оставшиеся «устройства» реализуются программно. Звуковые же карты остаются «из аута».

«Креативные монстрологи» все это прекрасно понимают. И думают. Правда, пока большинство пользователей не перешли на современные мощные машины с USB-портами — у них есть еще время. Но первые признаки того, что у производителей уже появились некоторые идеи XXI века, хорошо видны.

Итак, идея первая: поставить на PCI-звуковую карту серьезный профессиональный синтезатор, звучащий лучше, чем программные эмуляторы, и все это раздать «крутым» процессо-



«Живой» Sound Blaster Uno

Разумеется, процессоры спокойно работают и во время записи. При этом они способны производить даже обработку гитары (спикесимплитор, перегрузы), а также осуществлять психоакустическую обработку сигнала (эквестер).

Правда, в рекламных проспектах фирма Yamaha любывает сказать, что GigaSampler вместе с хорошими звуковыми библиотеками и качественным цифровником легко «убирает» SW1000 XG, а многие DirectX модули спокойно обходят процессоры эффектов карты (например, TC Native Reverb производит куда более качественную реверберацию). Но по соотношению цена/возможности/удобство работы SW1000 очень даже конкурентоспособна.



Универсальный «комбайн» для музыкантов Yamaha SW1000 XG

ром эффектов, который можно использовать и во время записи, и во время сведения. Этот подход сейчас реализовала фирма Yamaha ([www.yamaha.co.uk](http://www.yamaha.co.uk)) в своей карте SW1000 XG.

Надо сказать, что в результате получился действительно хороший продукт. Синтезатор, стоящий на SW1000, совершенно идентичен профессиональному звуковому модулю MU100, и это не плюшка — популярная дочерняя карта REV50 XG и рядом не лежит. Кроме этого, на карте есть пять (!) процессоров эффектов, эквивалентных заслуженным процессорам REV500 [хорошо известных профи], которые способны обрабатывать не только MIDI-дорожки, но и 12 аудиоканалов.

Надо сказать, что в результате получился действительно хороший продукт. Синтезатор, стоящий на SW1000, совершенно идентичен профессиональному звуковому модулю MU100, и это не плюшка — популярная дочерняя карта REV50 XG и рядом не лежит. Кроме этого, на карте есть пять (!) процессоров эффектов, эквивалентных заслуженным процессорам REV500 [хорошо известных профи], которые способны обрабатывать не только MIDI-дорожки, но и 12 аудиоканалов.

Зато пока поклонники чипа Omega покидали со своими железками и программами, очень сильный ход сделал компания Creative Labs ([www.creative.com](http://www.creative.com)). Сначала она на корню скрутила для очень известные своим профессиональным звуковыми устрой-



ствами фирмы E-mu и Ensoniq. Принцип прост: E-mu владела технологией производства чипов для мультимедийных синтезаторов и всеми самыми продвинутыми патентами в этой области, а Ensoniq запатентовало свою технологию использования оперативной памяти компьютера для совместной работы с DSP, размещенным на плате. В результате объединения этих прогрессивных технологий родилась звуковая карта Sound Blaster Live! (и ее



E-mu Audio Production Studio — тот же SB Live! (только немного « круче »)

дешевая модификация Value), которая бьет сейчас все рекорды продаж.

Июминка SB Live! — новая архитектура синтезатора/семплера. Загружаемые банки инструментов формата SF2 находятся в оперативной памяти компьютера, откуда и воспроизводятся под управлением нового мощного DSP E-mu IDK1, который сильно опережает своего предшественника E-mu 8000. Новый процессор позволил, наконец, осуществить полноценную поддержку режима full duplex, увеличить полифонию и мультитембральность, обеспечить обработку звука нескольким процессором эффектов и многое другое. А использование основной памяти компьютера удешевило карту и позволило загружать приличное количество банков и семплов. Но самое главное в этой истории — Creative Labs побесспорноилась о полной совместимости нового программного синтезатора со старым добрым Sound Font. И программа Vienna SF Studio отлично работает с SB Live!. Так что новая карта моментально опровергла разработки на основе чипа Onboard, тем более что в последних используется устаревшая технология загрузки банков в собственную оперативную память карты.

Все это, конечно, замечательно, однако на мощных компьютерах SB Live! не очень-то и нужен. Дело все в том, что уже упоминавшийся программный синтезатор Reality легко позволяет загружать банки в формате SF2, а при наличии хорошего цифровщика легко обходит SB по качеству звука. Например, если поставить в компьютер карту Fiji компании Turtle Beach ([www.thebeach.com](http://www.thebeach.com)) и использовать ее совместно с Reality, то качество звучания тех же SF2-банков будет существенно выше, чем в SB Live!. А по цене Fiji не намного дороже, чем коробочный «полный» Live. Так что не все здесь так просто.

Идея третья: предоставить пользователю максимально удобные средства ввода/вывода звука, так, чтобы он не смог отказаться от звуковой карты. По этому пути пошли уже упоминавшийся TerraTec со своей EWS 64 XL и фирма E-mu ([www.emu.com](http://www.emu.com)), которая под патронажем Creative Labs сделала систему Audio Production Studio — тот же SB Live!, только оснащенный коммутационным блоком, вставляющимся в 5.25" отсек системного блока компьютера (в духе EWS 64 XL). Сюда же можно записать и фирму Yamaha, выпустившую профессиональную систему микширования DSP



Yamaha DSP Factory — одна из лучших на сегодняшний день систем компьютерной звукозаписи

Factory, оснащенную такими же коммутационными блоками (подаются отдельно).

Действительно, работать с этими блоками очень удобно, особенно если в процессе создания музыки постоянно приходится переключать источники звука (гитары, микрофоны и т. д.). То есть карта начинает играть роль микшера. Однако, похоже, что эта идея умрет уже очень скоро. Дело все в том, что фирма Roland ([www.rolan](http://www.rolan)

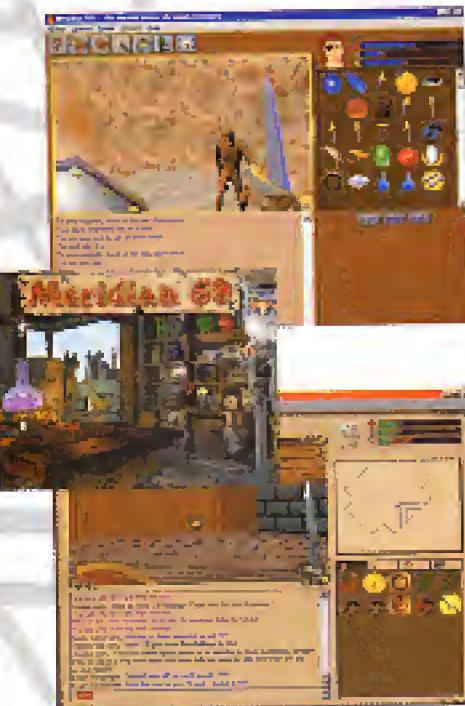


Небольшой MIDI/цифро-USB-интерфейс для компьютера Roland UA-100

[dus.com](http://www.dus.com)) выпустила USB звуковой и MIDI-интерфейс Audio Canvas UA-100, выполненный в виде аккуратной небольшой коробочки с гнездами для подключения линейных источников сигнала, гитары и микрофона и встроенным монитором и качественным процессором эффектов. Самое ужасное для E-mu и TerraTec в этой истории то, что UA-100 стоит дешевле, чем карты производства этих уважаемых фирм. А работать с ним гораздо удобнее: не надо газить в компьютер для установки, коробочку можно поставить где хочется, а не где требуется, и т. д. Да и алгоритмы обработки звука фирмы Roland гораздо сильнее алгоритмов E-mu и TerraTec. И UA-100 — это только начало...

Как видите, у традиционных мультимедийных звуковых PCI-карт есть все шансы на вымирание. Хотя оговорюсь: шансы на быстрое вымирание именно в нашей стране. Ведь цены на программное обеспечение у нас стремятся сами знать куда... Но, к несчастью для «железных» производителей, рынок одним Reality, который вообще-то стоит 500 долларов, не исчерпывается. Сейчас в Интернете есть огромное количество бесплатных и дешевых условно-бесплатных программных синтезаторов. И нет никакой гарантии, что через год синтезатор с возможностями тех же Reality или Generator не будет стоить 10 долларов (некоторые бесплатные и условно-бесплатные программы дают основание так думать). Так что мой прогноз на будущее очень прост: звуковые карты умирают, а музыкальные программы и USB звуковые и MIDI-интерфейсы процветают... Но

С автором можно связаться по электронной почте: [dd@di6.ru](mailto:dd@di6.ru).



## MERIDIAN 59

Что бы там ни говорили и ни писали, а самым важным из всех искусств для любителей ролевых игр (РПГ) является возможность обсудить свои успехи. Прошел он, скажем, *Might&Magic 6* — и его немедленно тянет в чат или конференцию, чтобы посетовать на упадок мысли вынужденных разработчиков и пограссстраиваться на тему прочих неприходящих явлений. Вероятно, забота об игроке и привела к современному расцвету онлайновых РПГ, внешне различающихся только палитрой экрана.

дая из них представляет один из возможных вариантов графики: изометрия (вид «сверху-сбоку») в *Ultima*, двухмерная в *Realm* и вид от первого лица в *Meridian 59*.

*UD* (Origin) является самым раскрученным проектом и по сей день: поддержка более чем десятка игр сериала *Ultima* плюс легендарная фигура Лорда Бритиша за всем этим. Однако с 97-го года, когда началась работа серверов *UD*, не прекращаются жалобы на качество связей. Причем жалуются иностранцы, так что можете сделать хмурую поправку еще и на наши телекоммуникации.

Традиционный соперник *Ultima* — *The Realm* (Sierra), столь популярный в *Hard 'n' Soft*. Собственно, эти две игры представляют собой два полюса многопользовательских РПГ (*Diablo* не в счет, поскольку не РПГ). Убивать или не убивать других игроков? Не превратится ли игра в отыгрыш роли, а в окоту за оконкой? Хотя запрет или разрешение PK (player killing) основной проблемой существующих онлайновых РПГ не решает. По замыслу разработчиков каждой из игр позволяет создать уникальный персонаж, в котором воплотятся любые ваши фантазии. Хочешь быть простым каменщиком? Будь им! Однако желавших стать каменщиками почему-то не на-



## UNDERLIGHT



### Старики

Уложиться в столь малый объем статьи непросто, когда дело заходит о пол-играх (в смысле популярных). Год-два назад было проще. Разработчики брали текстовый MUD (проще говоря, многопользовательское подземелье), закрыв глаза от стыда, дорисовывали несколько картинок в 256 цветах... и все! Поклонников у таких графических сетевых РПГ было не так много, как у текстовых, хотя и этого хватало, чтобы игра начинала притормаживать.

Описывая гри источника РПГ в Интернете, мы подразумеваем *Ultima Online*, *The Realm* и *Meridian 59*. Каж-



## EVER QUEST

Следует. Мысли у народа медленно, но верно выстригиваются в цепочку: пойти в игру, погреться, зайти в паток монстров/буржуев, опять потрепаться, пойти пить пиво...

И все-таки какое-то шевеление в среде разработчиков наблюдается. UO: Second Age выглядит более разнообразной в поступках игроков, чем оригинальная UO. Последнее продолжение Meridian 59 (ZDO) также делает основной упор на игровое взаимодействие между участниками, а не на праздную болтовню. Поздновато, правда, они за ум взялись, поскольку этой весной началось серьезное вторжение молодняка.

### Молодежь

Говоря про эту весну, я, конечно, погорячился. Первая ласточка была весной предыдущей и называлась Underlight (Lyra Studios). По графике авторы заткнули за яйца всех. Как и по сюжету. Мир сна, фантазий, кошмаров. С выбором персонажа есть сложности — предлагается всего 4 класса, зато уровень растет хитро. Убивать других игроков можно, но падает репутация. Собственный рост персонажа зависит от его полезности для своего дома. Играть то ли интересно, то

ли нет. Непонятно, в общем, но здорово! И это нормальное состояние для человека, который хочет выбрать себе игру (ведь за них надо еще платить 10—15 дол. в месяц).

А теперь — вышеназванная весна с ее новинками. The 4th Coming (Vircom) — смесь UO и Diablo. Что надо делать, никто еще не понимает, но уже красиво. Авторы молчат, как партизаны — показывают мультифильтры с монстрами, но стесняются сказать о сюжете. Правильно, что стесняются — их рассказ об эльфах-гномах впечатления не производит, зато отсутствие концепции игры наводит на мысль о симуляторе изничтожения монстров. А может, это народу и надо? Экспа (от experience, набор опыта) есть, чай есть — традиции онлайновых RPG остаются неизменными.

К счастью, это не так. Весна приносит также EverQuest (Sony), который наводит на приятные мысли. Помимо качественной графики, у игры есть и другие достоинства. Например, разрешение проблемы плеер-киллинга, заимствованное из Realm: хочешь убивать других, становишься «меченым»; не хочешь оказаться жертвой, не думай об убийстве оставшихся игроков. И уже закрутились мысли у роликов — ка можно ни мие, «хоризому», лечить «апокалипсиса» друга, убивающего

## ILLUSIA





ко-о-нибудь?» Чувствуете командный подход? Кстати, делать так, разумеется, можно. Но с эмблемой «хорошего» парня придется расстаться. Качественная, одним словом, игра.

Но и ей, возможно, придется потесниться. На горизонте замаячил Asheron's Call (Turbine/Microsoft), уже получивший звание «самой перспективной онлайновой РПГ» на выставке E3 '99. А поскольку издатель игры денежный, во многие рекламные заявления можно поверить. Внешне каломинная EverQuest — чат и экспа сплошь полигональные, — АС делает шаг вперед со своими социальными экспериментами. Чего стоит одно лишь введение языка тела —, когда наш персонаж выражает эмоции жестами. При этом существует сильная зависимость персонажа от его репутации — не просто топпа охотником за экспой в пару тысяч человек, а игровое сообщество. Как известно, социум управляет рублем. Так и в АС прямая выгода для каждого в отдельности создает иерархическую лестницу, где новичок получает покровительство более

опытного игрока. Не потому, что так «должно быть», а потому, что они оба в этой системе заинтересованы. И наоборот, не стоит думаться чем-либо просто так лишь из-за того, что «хорошие парни всегда должны быть щедрыми». Это способно ревально ослабить вас и нарушить какое-то равновесие в мире. Для глобальной стратегии такой подход погичен, но для РПГ это является чуть ли не откровением. Прибавим сюда возможность поразить противника в определенную часть тела и размахивание руками при произношении заклинания, и выборы уже кажется вполне просты) или играем в EverQuest сейчас, или ждем пару месяцев до появления *Asheron's Call* на Microsoft Gaming Zone.

Но претенденты на наши кроны с 10 долларов США не закончились.

Те, кто еще в проекте

Был бы спрос, а халтурщики найдутся. Не побоюсь предсказать, что,

Название	Системные требования	WEB-страница
The Hobbit	P-II-300, 32 Mb RAM, 150 Mb HD, модем 28.8k	<a href="http://www.thelooking.com">www.thelooking.com</a>
Asherons Call	P-II-300, 32 Mb RAM, 150 Mb HD, модем 28.8k (дополнение 3D-ускорителя)	<a href="http://www.larabigames.com/asherons-call">www.larabigames.com/asherons-call</a>
Demise: Rise of the Nibon	P-II-300, 16 Mb RAM, 75 Mb HD, модем 14.4k	<a href="http://www.vbodesigns.com/demise">www.vbodesigns.com/demise</a>
ReinQuest	P-II-300+, 32 Mb RAM, модем 28.8k (дополнение 3D-ускорителя)	<a href="http://www.station.sony.com/reinquest">www.station.sony.com/reinquest</a>
Illusia: Quest for the Eternals	P-II-300, 12 Mb RAM, 25 Mb HD, модем 14.4k	<a href="http://www.illusia.com">www.illusia.com</a>
Mendon 59 (и предыдущие)	P-II-300 (P-II-200), 8 (16) Mb RAM, 35 Mb HD, модем 14.4k (56k)	<a href="http://www.3do.com/mendon">www.3do.com/mendon</a>
Middle Earth	P-II-300, 32 Mb RAM, 200 Mb HD, модем 28.8k	<a href="http://www.nicole-earth.com">www.nicole-earth.com</a>
The Return	P-II-300, 16 Mb RAM, 30 Mb HD, модем 14.4k	<a href="http://www.rainbowwar.com">www.rainbowwar.com</a>
Ultima Online (UO: Second Age)	P-II-300 (P-II-200), 16 (32) Mb RAM, 260 (384) Mb HD, модем 28.8k (56k)	<a href="http://www.uo.com">www.uo.com</a>
Underlight	P-II-90, 16 Mb RAM, 50 Mb HD, модем 28.8k	<a href="http://www.webmpath.com">http://www.webmpath.com</a>

как только какая-либо онлайновая РПГ предложит игрокам действительно интересный мир и хорошее качество связи, клончи полезут стаями — как экспо в Diablo. И именно поэтому лучше сценарий потенциал разработчиков прямо сейчас, пока жанр совсем не, извиняясь, стал популярным.

А хорошие разработчики еще есть. Из проектов, которые могут получать свой кусок игрового сообщества, надо выделить следующие.

Во-первых, это хит последних лет под наименованием Demise: Rise of the Nibon (VB Design). До этого его называли Infinite Worlds, а еще раньше — Mordor II. Собранная буквально «на колене», игра постепенно превратилась в чудо техники — благодаря ей я уяснял, что OpenGL выдает даже на моей старой видеокарте с 1 мегабайтом памяти... Попробуйте, скачайте бета-версию игры, которая позволяет играть и в сингл-, и во многопользовательском режиме. Коренные отличия Мордор от рассматриваемых здесь игр в том, что мир игры центрируется экономикой. Цены на мастера и предметы зависят от их количества в магазине, а следовательно, и от действий других игроков. В Mordor нет особых интеллектуальности — игра строится вокруг сражений, набора оружия и роста характеристик персонажа. И это создает мир-мечту, где вы сражаетесь с компьютером, а игровое окружение зависит от других людей. Сроки выхода Demise не определены, но о ее

будущей популярности можно говорить уже сейчас (думаю, что и цехи на нее будут вполне приемлемыми).

Второй яркий фаворит — Middle Earth (Sierra FX). Ее космическая карта уже определена в самом названии «Средиземье». Могли бы еще сверху приписать «Professor J. R. R. Tolkien», но по скромничали. Так что игра свою аудиторию получит. Известно о ней пока немного: изометрический вид, действие происходит намного позже поражения Саурона, а выхода игры не стоит ждать раньше 2000 г. Требования высоки, но с поправкой на год вперед — очень даже скромные. Похоже, умирающий Realms получит достойную замену.

И еще об одном интересном проекте. Illusia: Quest for the Eternals (Living Mask) создается очередными малоизвестными энтузиастами. Но, как показывает опыт, именно в таких играх сильны ролевые аспекты. Вместо заявлений о числе полигонов, пошедших на одного монстра, авторы заявляют о богатом ролевом окружении, беззаплывной (наконец-то!) системе роста, основанной на умениях персонажа, социальной кафтовой системе, случайным образом генерирующими квестах и взаимозависимых событиях.

Хотелось бы сказать, что за подобными играми будущее, но промолчу. Судя по всему, грядет очередное разделение игрового сообщества на тех, кто станет играть в РПГ, и тех, кто отправится за графикой, чатом и экшном. Ну б



## ASHERON

## ULTIMA ONLINE



# КАКОГО ЦВЕТА ЭТО ДЕТЬ

Влад Платонов

Если бы у вас была возможность про-  
вогулить свое время за китайской игрой  
на русском языке или на английском, что  
бы вы предложили? Если спрос, прох-  
одивший среди окружения, показал, что  
бы люди выбрали бы — и это вполне  
допустимо — первый вариант. Но тогда  
всегда получается, и причин тому много:

В общем, игровые продукты на ру-  
сском языке можно условно разделить на  
три группы. Первая составляют игры,  
созданные нашими разработчиками (под-  
разумевается команда из всей России, так  
и из других бывших союзных республик), у  
которых русский является родным. В де-  
ятельности классы игр этого типа не  
пакрического, и я не буду цитировать, пе-  
речисляя «Алладин» да «Ба-геров». «Те-  
атро», конечно, тоже нет, но инноваци-  
ионен сюда всякий раз.

Вторая группа — самая многочисленная. Ее сл-  
огательнейший «цивилизованный» — игры, язык которых  
русским называют именем «языка». Мороз пробежал по  
коже и перлов, «головные застали» бы переворнуться  
в гробу даже привычных одесских «банджонин-  
ов». Добавьте сюда пронзительные исповеди из «Человека» и «Планки», которые подчас не дают закон-  
чить игру, а помимо, что зла-пуги катастрофически  
не хватает. Некоторый ущерб был нанесен тем  
таким обрадам посредством неграмотных, сущих не  
избрана практики ни один продукт. Доминирую-  
щие до российской реальности. (Подробнее об этом см.  
статью «О пользе изучения иностранных языков, или  
Отчего толстое Библия Собака» в №9 нашего журнала  
за прошлый год. — Прим. ред.) Ни слова больше, и  
вышли из этих изогнутых путь, как говорил г-н  
Моралес.

Третья же группа является шизаризированым вари-  
антом второй. Речь идет об официальных показыва-  
щих западных проектов. До посещения приема эта  
ниша рынка было практически пустой: цвета личи-  
ческими персонажами было согласовано с «родными» ко-  
ролями, и посему «глобализмусик» представителям  
экономики на красоте, пытаясь выкуп в конкуренции  
затрат. Да и, честно скажи, объектом нормаль-  
ной (то есть поганой) любви они не заслужили  
ни самые лучшие. Лиши от последней времена заме-  
тился некоторый прогресс: «Бука» пошла роман — и  
неплохо переведены «Ночь of Night & Magic II».



*Recolonization of Earth* выходит из  
в двух вариантах, причем южно-Кореи  
способен систематизировать конкуренцию европейцам.  
«Альянс шести» готовится к выходу ранже... англий-  
ского призыва: колорий, между прочим, истина гор-  
дости называется Jagged Alliance 2

Ларчик-то просто открывается — антигельевые  
годы не переводить эпилог. И народу спасы, и колеса  
небеса прибываю. Антигельским путем пошла и фирма  
«Большой дракон», которая не так давно предложила на  
рынок показывающуюся изображение из лучших игр  
этот последних лет — Sanitarium («Шизарийум»).

## Анамнез

Итак, постараемся диагноз. Sanitarium, творение  
DigitalForge Entertainment, был представлен в 1998 г. на  
западном рынке компанией American Software и



практически сразу выставлено  
в продажу. Казалось бы, достаточно  
легкомысленный в целом квест,  
большинство загадок которого требу-  
ет по пути и не требует у используемого  
таймера и пару минут для их  
разрешения. Графические реше-  
ния также не потрясают

— размы 640x480 с 256-цветной пал-  
итой. Ничего выдающегося, кроме  
самого пасюка. Сюжет, особенно мало-  
важного, то-настолько олицетворяю-  
щего-то пасюка — до того изощре-  
тия охватил изумление по склони-  
ем в свою целостную картину. Дре-  
стый прыжок в атмосфере уду-  
шающих запахов жуткого дома, гнилых расте-  
ний, кровопролития, навозных куч, заморожен-  
ных трупов и кипящей на жиреен-  
никах крови. Запахи臭味ы, начи-  
наешь чувствовать с первых же минут иг-  
ры. Надо сказать, русский вариант наимен-  
ования, с моей точки зрения, куда более привлекателен:  
ижели постапокалиптический, и это несомненная досту-  
пность фирмы «Логика», выполнившей пе-  
ревод, игра «Шизарийум» —

характеристика, наиболее популярная



среди знакомых, прошедших ВТО до конца.

Вкратце о положении наш автор это — жертва автокатастрофы мужского пола. ВСЕ! Больше начинать на известно нико-го. Гениальная мысль, заставляющая героя забыть даже слов собственное имя. Кем, неизвестный багаж для начала игры. Не иначе, авторы грядущего *Raven'scar: Virtues* также отдали свои лучшие годы проходящему Балбордам. В дальнейшем, правда, всплывают и подробности прошлого, да и художественное воспоминательное — вырастает и множится; помимо собственно Макса (головного персонажа), щепоть в болниную побу и замороженного

Бинтами почине мумии Тупика, нам придется выступать в роли маленькой девочки.

Сирры (хозяйки Макса), сидящая-цикада Гризулла и даже арктического небесного пингвина Ольмека. Что и говорить, выбирай богатый!

Игра разделена на несколько частей. Каждая глаза посвящена какому-то отдельному событию и на первый взгляд, может не иметь к основной линии никакого отношения (вспоминая, впрочем, обманывай, да только к пониманию этого придется лишь в конце). Водоворот событий и гибельного бесчинства швыряет Макса от зеленого дома до дома родного, от

индийской деревни и т.д. Герой сменяется от части к части, и практически всегда приходится управлять ими одним из них. Лишь в предпоследней главе «Испытание» все субстанции будут действовать рука об руку, используя каждая свою способность «чтобы с частью подняться к финальной развязке».

Заканчивается все, как ни странно, хорошо — герой восстановлен в правах здорового человека и перспективного ученого, вернулся к жене.

Годный эпилог за решеткой в окончании суда за бесчеловечные опыты, проводившиеся в психиатрической клинике (в которой все и начинайся, и покушавши на убийство... Понимаешь? Уж больно идиотский юмор у

игры. Жалеть нечего, что авторы выдержат столь до конца и не станут пытать классический ход, который подходит к *Galaxyjam*, как кетчуп к торту. Дизайненность финала, как, к примеру, в *Fallout*, больше бы соответствовала общему настроению.

Что интересно, все части гигантских главными героями западных игр, которые в итоге оказываются читами, становятся ящичные работники. Произошла занятная смена курса — от «безумных учёных-злодеев», чья тема мусолилась во всех городах книгах, кино- и видеоФильмах, а последствии — и в играх, до идиотских кроод-Примата (*HalfLife*) и прокловутого Макса. Науку, наконец-то, доконали до мозов...

Такую вот «загадку» и решили представить на нашем рынке ребятами «Нового диска». Скажем прямо — получилось неточно. «Легендарный» герой, заслуживает самых теплых слов. Действительно, при наличии достаточного количества памяти, то пасынка Огатыкса доказывает он удивительную способность. Принципиально протяжением всей игры практически незаменим пропали неоднородности текста. Будули сам инструкции, могу лишь посоветовать на недорогом уровне знание иностранных языков практичеcким делом в том, что по реалиям персонажей в описании предметов и ситуаций разбросана масса аллюзий и скрытых цитат из книг Кинга, Кэррола, Мельвилла и т.д. Русский же вариант делается очевидно, по большей части все же без учета языковых переведов произведений, на которые идет ссылка. Также иногда вызывает легкое недоумение не по годам умные дети, которые изымается, напротив, никакими языками — проще надо быть, гордой! Да и грамматическая конструкция выражения не без ошибок (юношеская беда всех без исключения русских прозаиков и локализаторов: фантастическая скучность, на зарплату «корректору»). Хотя в целом, повторюсь, все очень и очень достойно.

Но самое главное — это «изюминка». Одновременно же и самое трудное: удачно передать чувства сумасшедшего старика в балетной пачке, выдающиеся танцевальные позы или кризисы, падающие, бикини-низы порадующие голосами аплодирующих мурлыкающих подростков, «короля рок-н-ролла», наiating весь контингент полуночи толпы своих фанатов. — задача не из простых. Но оставшиеся к дождеванию, безвкусными акторы спрашивали, сидя на «от-

личии»! На звуки приходится добровольно плющих (вправильном смысле этого слова) апелляций Реплики машиниш-горбухи, к примеру, чтобы не выдавали на мюзикл черепного геймерского сердца скучную мужскую слезу лишь одним своим апелляцием.

Из азартов Макса наименее удалось, на мой взгляд. Стюмек — задорный небосводный похи, вступающий в схватку с Кедильхозлом. Уж больно идиотифферентен его голос, слишком изысканны и сух. С одной стороны все изысканно — с какой стати ему, фактически божеству, испытывать какие-либо чувства по отношению к людям? Самым впечатляющим обращением к жителю заброшенной деревни было, кажется, «старик да старуха»... Однако же человеческие побывали постыдки его идут вразрез с беспристрастным голосом. Но это дело вкуса. Вообще же в «Шизарии» — одна из не лучших «изюминок» среди всех русскоязычных игр, оставляющей позади и «Алтодор» (с участием Всеволода Майкова, между прочим), и «ГЭГ», и даже «Путешествия с Василием Ивановичем, спасающим Галактику». Поэтому крайне якно, что в таком не устоявшемся финале людей, оставших заброшенных своих искренних всплесков — они старались сделать все как можно лучше, и им это удалось!

## Эпикриз

Великолепный квест. Графика — на твердую четверку, «звуковка» и перевод — безоговорочно на «б». Своей точки зрения, — лучшая из всех локализаций игр, выходящих до сих пор на российском рынке. Покупка приобретает при попадании на платформу (тому способствует доступная цена коробки, в которой находятся три основных диска, стоит всего лишь 16 долларов — шутка наименование). Лично мне понравилось на коробке — «Детям до 12 лет не рекомендуется» — вполне уместна. Более того, возрастное ограничение можно было и увеличить, скажем, года на 4—16. Все-таки достаточно тяжелая в сюжетном плане вещь для подрастающего поколения, хотя в сравнении с какими-нибудь Бимбоси и Багхедом я бы однозначно рекомендовал «Шизарии». Играйте, господа, и помните — даже в конце концов безумия обязательно есть свет разума.

Смотреть можно онлайн  
по электронной почте [flag@kane.ru](mailto:flag@kane.ru).

Картриджи для лазерных принтеров 971-55-15 971-55-19

ООО БЛЭК

## «РЕФЕРЕНТ»

сервер правовой информации  
[www.referent.ru](http://www.referent.ru)

- ПОИСК ДОКУМЕНТОВ НА WEB
- ТЕХНОЛОГИЯ КЛИЕНТ-СЕРВЕР
- ВЫСОКАЯ СКОРОСТЬ
- ПЕРВОКЛАССНЫЙ СЕРВИС
- ДОСТУПНО ВСЕМ